1 Prinsip Dasar Pembuatan Undangan

1.1 Perkembangan Desain Undangan

Undangan adalah sarana mengundang orang lain untuk menghadiri acara tertentu. Dalam perkembangan zaman seperti saat ini, undangan tidak lagi hanya mengacu pada tujuan, yakni untuk mengundang orang lain, melainkan juga terdapat unsur estetika, terutama untuk acara-acara seremonial. Seperti undangan pernikahan, ulang tahun, atau ulang tahun perkawinan.

Jika dilihat dari bentuknya, kini undangan seremonial bersifat resmi, namun juga memiliki keunikan. Hal itu tidak lepas dari tangan-tangan terampil para desainer undangan, serta didukung oleh canggihnya software desain grafis pada saat ini.

Pada umumnya para desainer undangan mempercayakan proses pendesainan undangan pada software grafis vektor yang populer saat ini, yakni program Corel. Mereka memilih program Corel karena kemampuan program ini dalam mengedit garis serta grafik lebih unggul dibanding dengan program sejenis.

Kini Corel Corporation telah meluncurkan produk Corel versi terbaru pada tahun 2005 dengan nama CorelDRAW X3 atau disebut sebagai Corel versi 13. Dengan kemampuan CorelDRAW X3 seperti untuk cropping, filleting, ataupun boundary akan membantu dalam proses desain undangan. Selain itu juga adanya fasilitas Shape yang juga membantu banyak ketika seorang desainer harus membuat pola-pola abstrak.

1.2 Fasilitas Program CorelDRAW X3 Penting untuk Proses Desain Undangan

Adapun fasilitas yang sangat vital untuk proses desain undangan adalah pada bagian Toolbox. Anda akan langsung menggunakan tool jika Anda hendak membuat tampilan objek. Misalnya saja ketika harus membuat bidang kartu undangan yang berbentuk objek persegi panjang, tentu akan lebih praktis jika mengaktifkan *Rectangle Tool*. Anda juga dapat membuat objek dengan bentuk tidak beraturan seperti pola untuk *background* undangan, maka aktifkan *Freehand Tool*.

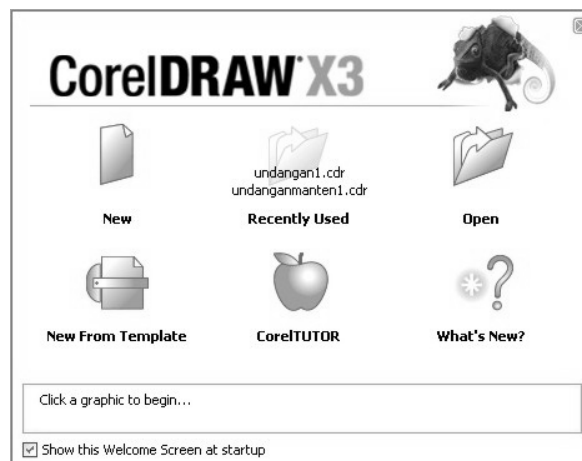
Selain bagian Toolbox, fasilitas menu juga memiliki fungsi yang cukup vital dalam proses desain undangan. Anda bisa membuka dokumen Anda dengan mengklik menu *File*. Kemudian Anda juga dapat menampilkan ruler dan guidelines dengan mengklik menu *View.* Anda juga dapat mengaplikasikan efek pada menu *Effect*.

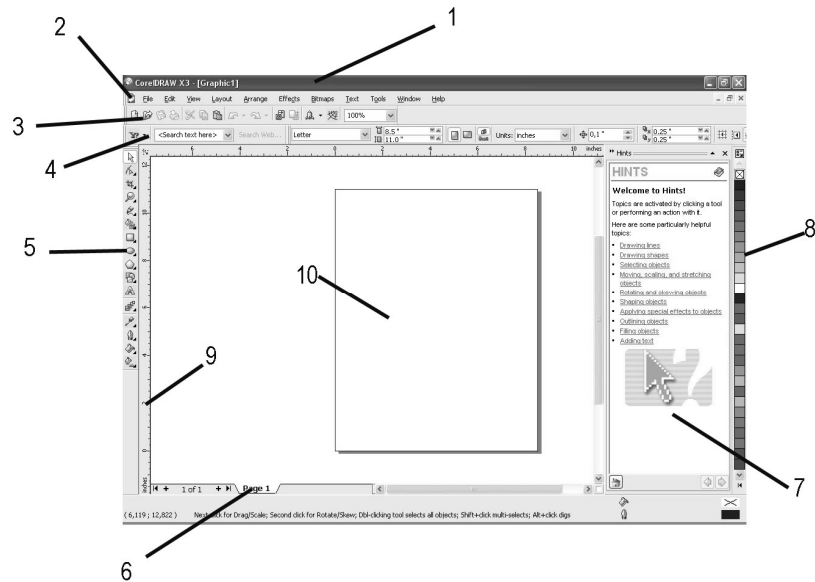
Toolbar juga memiliki fungsi yang penting dalam mendesain undangan. Sebuat saja toolbar Standard, toolbar ini dapat digunakan untuk mengeksekusi penyimpanan, penggandaan, pemotongan, atau *undo* tanpa harus mengklik menu *File*. Hadirnya *Property Bar* merupakan sarana yang sangat vital, terutama ketika Anda pertama kali membuka untuk mempersiapkan lembar kerja.

1.3 Cermati Lembar Kerja CorelDRAW X3

Agar Anda mengenal fasilitas program CorelDRAW X3, berikut saya akan menjelaskan bagian dari program ini. Bukalah program CorelDRAW X3 dengan mengklik **Start > Programs > CorelDRAW X3** pada tampilan desktop.

Gambar 1.1 Membuka program CorelDRAW X3

Jika program CorelDRAW X3 aktif, akan tampil kotak dialog **Welcome Screen.** Pilih **New** yang berarti membuka lembar kerja baru.

Gambar 1.2 Kotak dialog Welcome Screen

Tampilan berikutnya tentu lembar kerja CorelDRAW X3, di mana tempat ini digunakan untuk memproduksi desain. Dalam lembar kerja terdapat bagian-bagian penting yang dikelompokkan menurut fungsinya.

Gambar 1.3 Lembar kerja CorelDRAW X3

Keterangan gambar:

1. **Title Bar**, area ini untuk menampilkan judul dari dokumen yang tampil pada lembar kerja.
2. **Menu Bar**, bagian yang bersisi menu-menu yang digunakan untuk mengoperasikan program.
3. **Toolbar (Standard)**, berisi tools untuk perintah standar program seperti menyimpan, membuka dokumen, mencetak dokumen, atau menggandakan dokumen.
4. **Property Bar**, berisi tombol-tombol perintah tambahan yang tidak ditemukan dalam *Toolbar (standard)* juga mempunyai fungsi tertentu, yakni memberikan petunjuk sehingga memu-dahkan saat Anda mendesain.
5. **Toolbox**, berisi berbagai tool yang digunakan untuk mendesain objek.

6. **Document Navigator,** informasi atau petunjuk halaman kerja yang sedang aktif.
7. **Docker,** jendela yang berisi perangkat tool khusus atau untuk menjalankan pengaturan.
8. **Collor Palette**, berisi beberapa perintah untuk memilih warna ketika mewarnai objek.
9. **Ruler**, yaitu penggaris sebagai alat ukur untuk panjang dan lebar sebuah objek.
10. **Lembar Kerja,** yakni tampilan halaman untuk mengerjakan desain objek.